

Le Corbeau & le Renard...

Maître corbeau,
sur un arbre perché,
voyait sous ses ailes,
les autres ordres.

Les Esprits : *Les ordres sont l'ossature même de la société granbretonne. Chacun de ces corps a une fonction précise et des spécificités de comportement. Ils forment des micro-sociétés où le Granbreton évolue de sa majorité à sa mort. A chaque ordre correspond un Esprit. C'est une créature immatérielle qui synthétise tous les traits de comportement souhaités chez les membres de l'ordre. En général, il est symbolisé par un animal. On peut devenir membre de l'ordre que si on est apte à épro u-ver l'Illumination, qui est la "possession" rituelle par l'Esprit. Cela se vérifie pendant les épreuves d'initiation. Pour un guerrier, l'illumination prendra la forme d'un accès de furie guerrière, pour un scientifique, ce sera un "trait de génie", etc...*
Le connétable de l'ordre est l'incarnation permanente de l'Esprit. Cela explique la dévotion fanatique des Granbretons pour leur Seigneur, et les atrocités dont ils se rendaient coupables. Quand un être investi de pouvoirs surnaturels et de la toute-puissance temporelle vous ordonne quelque chose, il est difficile de se dérober.
La décadence vint quand les Granbretons commencèrent à être plus fidèles à leur connétable qu'à l'Empereur... Et on vit les Loups ravager leur propre capitale sans se poser de questions.
Passons maintenant aux exemples. A vous de vous en inspirer pour vos propres créations...

Le corbeau

Les Ailes de l'Empire

Drapeau
Blanc, avec un corbeau noir tenant une ville fortifiée entre ses serres.

Devise
"La terre ne suffit pas".

Fonction
Etre l'armée de l'air de l'Empire, regrouper tous ceux qui volent et entretiennent les ornithoptères.

Historique
Il y a vingt ans, le Baron Kalan redécouvrait les principes de l'aéronautique. Il mit sur pied une petite force aérienne, la Légion Ailée. Elle était composée de Serpents à l'esprit aventureux, qui pilotaient des ornis primitifs (la série "Vouivre", de vrais cercueils volants). Après la première campagne de Scandie, la Légion fut détachée des Serpents et devint un ordre indépendant. Depuis, elle est devenue un outil indispensable et le symbole visible de la supériorité technologique des Granbretons.

Grand Connétable
Le Comte Arus Fryngen était l'inspirateur de la première Légion et un proche de Kalan. Sa vouivre s'écrasa lors de la bataille de Navikh'. Son corps fut coupé en deux au niveau de la taille. Les Serpents-Guérisseurs maintinrent le tronc en vie et parvinrent à le greffer sur un orni (ancêtre des "Phénix" et identique en termes de jeu, mais sans le co-pilote). Le Comte réalisa ainsi son rêve: devenir un oiseau. Il n'assiste pas souvent aux réunions des autres Seigneurs de la guerre: il passe l'essentiel de son temps à survoler les champs de bataille, semant mort et carnage. La rencontre de cet énorme orni noir est la terreur des pilotes-guardians (et il y a de quoi: Arus contrôle la machine comme son propre corps, avec 100 % dans chaque arme. 120 % en pilotage et 18 en Dextérité). Rien à espérer de lui, ni de son successeur probable, le maître-volant Jontan Hrad: ce sont des maniaques qui ne rêvent que d'horreur, de destruction fondant du ciel...

Recrutement
Le postulant doit construire un prototype de machine volante et se jeter du haut de la Tour Pendue (il est mal vu de se faire remplacer par un esclave, cela équivaut à une disqualification automatique). Les 10 % de survivants sont admis et commencent leur entrainement au "Nid" (le palais de l'ordre à Londra). On leur enseigne les compétences de pilotage. N'importe quel noble Granbreton ou vassal suffisamment fiable peut faire un stage d'un mois au "Nid" et repartir avec des rudiments de pilotage (1d10 + 10 %). Une petite taille et une bonne dextérité sont souhaitables.

Organisation
Dès son entrée au Nid, le jeune Corbeau se voit offrir le choix entre les deux grands corps de l'ordre. Ils sont tenus de servir dans les deux, et versés à titre définitif dans l'un d'eux à leur entrée en service actif.
Ces corps sont:
- *LES PATTES* qui se déplacent au sol avec l'armée et dirigent la construction des ornithodromes de campagne. Ils se chargent de toutes les réparations sauf de l'entretien du moteur, qui demeure un secret Serpent. Il y a toujours un scientifique avec eux pour cela. La hiérarchie comprend quatre "griffes". La progression se fait à l'ancienneté.
- *LES AILES* qui se chargent de toutes les missions aériennes: transports de personnalités, de messages, attaques d'objectifs au sol et combats aériens. La hiérarchie comprend quatre "plumes". Elle est assez informelle, et repose plus sur le mérite du pilote que sur son ancienneté. Les pilotes de Phénix sont tous des Quatre Plumes. C'est également de ce corps que dépend le service des



"chauffeurs" pour les ornis personnels. C'est une planque fort appréciée...

Comportement

Ils éprouvent un fort sentiment de supériorité vis-à-vis de tous les "rampants". Ils sont convaincus d'être les seuls "techniciens de la guerre" qui existent, les ordres guerriers étant composés de simples brutes. Il est exact qu'ils n'ont pas leur pareil pour repérer les points faibles d'une armée ennemie et pour la désorganiser en quelques coups de flamme-lance. Mais leur principale fonction reste les "raids de terreur". Imaginez-vous ce que peut faire un Dragon fonçant, tous ses lasers tirant, sur une colonne de réfugiés ? La plupart des Corbeaux ne sont que des bouchers. Toutefois, on en vit, lors des campagnes de Kamarg et de Moskovie, qui cultivaient des comportements très "chevaliers du ciel". Ainsi Sir Renk le Valeureux (38 victoires), tué au sol. Il s'était posé pour féliciter le fauconnier adverse, qu'il venait d'abattre après une pleine heure de combat. Hélas, l'autre était un rustre qui n'entendait rien aux duels entre gentlemen...

Relations avec les autres Ordres

Ils cultivent leur supériorité en se tenant soigneu-sement à l'écart des "rampants". Seule exception, les Serpents, dont ils sont proches pour des raisons historiques et dont ils dépendent pour la livraison de nouveaux modèles.

Le Renard

L'Oeil et le Doigt

Drapeau

Une tête de renard rouge sur champ vert.

Devise

"Par le fer, le feu... et la ruse".

Fonctions

Le service secret du Ténébreux Empire. Reconnaissance, infiltration, propagande, préparation à la conquête *(plus de détails dans "Rule Granbritannia", dans Tatou n°1).*

Historique

L'ordre existait depuis des siècles, comme police secrète de l'Empe-reur. Cest à eux qu'il revenait de surveiller les nobles, de déjouer les complots, et d'entretenir suffisamment d'agents parmi les sans-masques pour étouffer les révoltes de désespoir qui éclataient parfois dans les bas-fonds de Londra. Quand Huon eut décidé de conquérir l'Europe, il n'eut qu'à tourner vers l'extérieur l'instrument ainsi forgé.

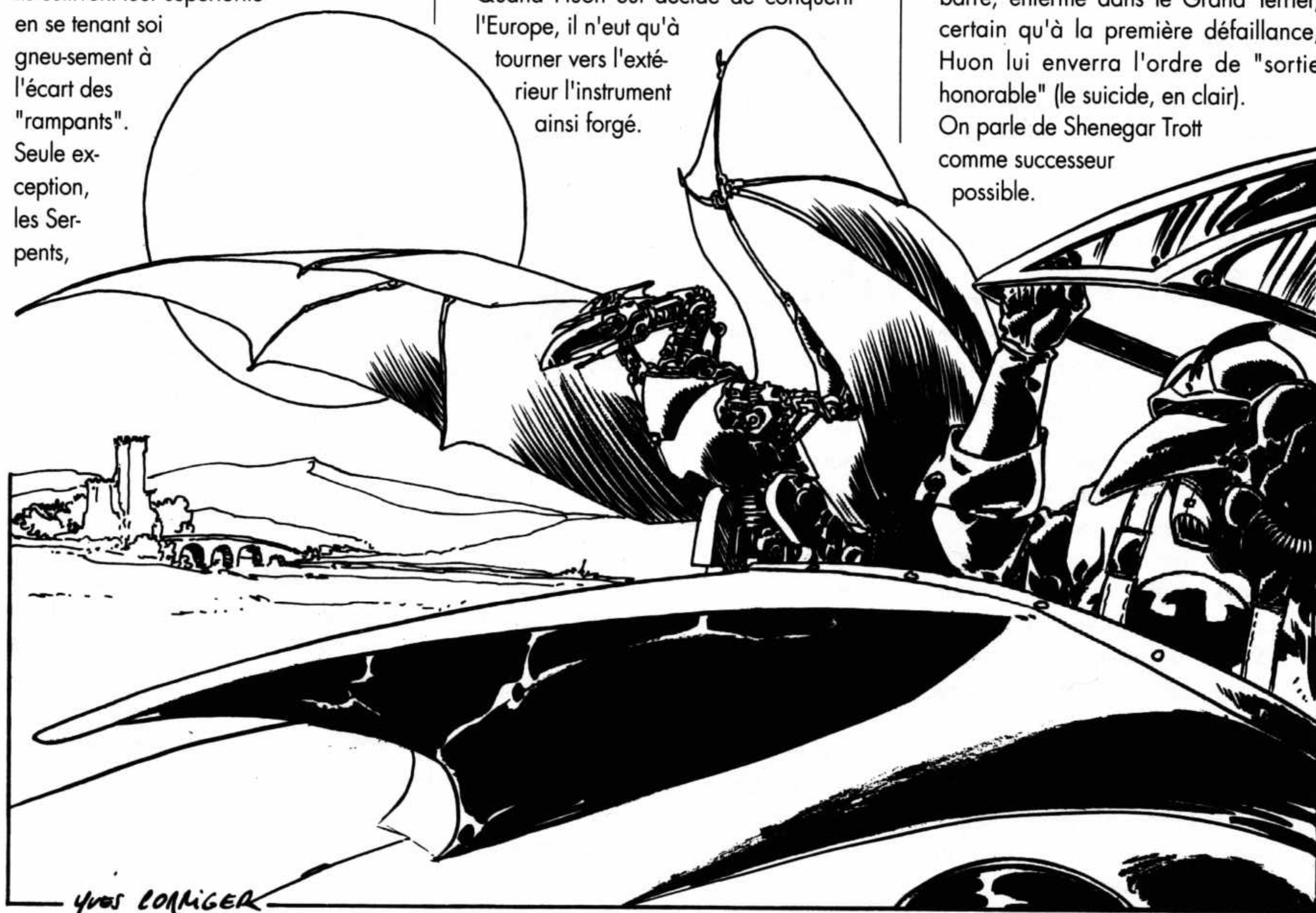
Leurs précédentes attributions furent transférées à l'ordre du Caméléon. Ils dominèrent la vie publique jusqu'à la campagne de Germanie. Après, l'Empereur se tourna définitivement vers la conquête "militaire". L'ordre joua un rôle de plus en plus effacé dans les dernières années, pour être définitivement liquidé lorsque Méliadus devint Prince Consort et Seigneur de la Guerre Suprême.

Connétable

Le Marquis Bérad Ceil est une légende parmi les Renards. C'est lui qui, usurpant pendant des années le rôle du Prince-Etoile de Novgorod, faillit se faire élire Tsar et faire basculer toute la Moskovie dans les camps de l'Empire (ce n'est pas vraiment pas sa faute s'il a échoué. Des aventuriers stupides sont venus mettre leur grain de sel. Il s'est vengé depuis). Il est gravement malade depuis quelque mois. Il souffre d'une dégénérescence osseuse progressive (en termes moins académiques, il se décompose tout vif). Il n'ose faire appel aux soins des Serpents, car Kalan a une vieille dent contre lui.

Il continue quand même à tenir la barre, enfermé dans le Grand Terrier, certain qu'à la première défaillance, Huon lui enverra l'ordre de "sortie honorable" (le suicide, en clair).

On parle de Shenegar Trott comme successeur possible.

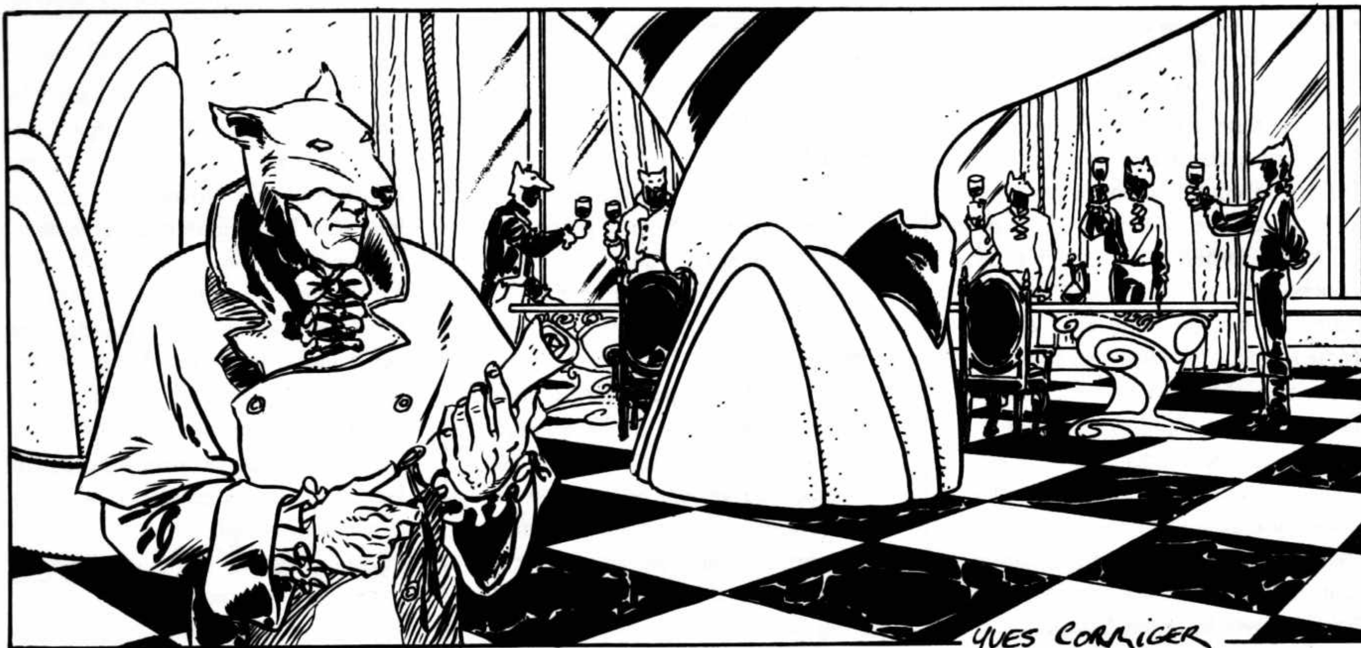




Le terrier, palais de l'ordre, est entièrement souterrain. On dit qu'il est relié à tous les autres palais par un réseau de passages secrets. Les Caméléons réclament depuis des années qu'on leur transfère ce précieux outil d'espionnage, mais cela traine autant que le déménagement de notre ministère des Finances...

sont envoyés en "mission commerciale" ou en "ambassade". Ils auront pour tâche de faire du "petit renseignement". Dès qu'ils se seront fait remarquer, ils deviendront Renard, avec une zone à diriger, des agents à superviser, etc... Les meilleurs accèdent au titre de Goupil, et peuvent diriger la subversion de pays entiers, avec des

retourner la situation à leur avantage, soit ils paniquent, agissent violemment. Chez eux comme ailleurs, les non-Granbretons sont considérés comme des sous-humains avec lesquels tous les coups sont permis. Toutefois, ils sont plus en contact avec le monde extérieur et plus à même de le juger. Cela explique le nombre relativement impor-



Recrutement

Une singularité: c'est l'un des seuls ordres qui admet des novices déjà membres d'autres ordres. Les cérémonies d'exorcisme, où l'on chasse l'Esprit de l'ancien ordre pour le remplacer par l'Esprit Renard, sont parmi les plus impressionantes qui soient. Bien sûr, il recrute aussi par la filière normale. Le nouveau membre se voit confier une mission "simple": contrôler un territoire sur le point d'être envahi, ou organiser un assassinat politique parfait, par exemple. Il l'ignore, mais il y a un vétéran pour rattraper ses gaffes. S'il donne entière satisfaction, il est admis. Sinon, il a droit à une mort rapide et peu douloureuse. A noter que les Renards doivent impérativement se déshabituer du masque, s'ils veulent se voir confier autre chose que du travail subalterne.

Organisation

Officiellement, les Renards sont des marchands (même le Livret de Règles d'Hawkmoon s'y est laissé prendre). Ils recoivent la formation correspondante. Les Renardeaux fraîchement formés

dizaines de Renards sous leurs ordres. On évite de laisser trop longtemps un agent dans le même pays. Il risque d'être repéré, et surtout de nouer des attachements "préjudiciables au service"

Comportement

Ils sont plus complexes que la plupart des Impériaux. Ce sont avant tour des manipulateurs de génie. Ils prennent un plaisir sensuel à élaborer de belles machinations, si tortueuses qu'ils sont les seuls à en saisir tous les ressorts. Ils sont entrainés à n'éprouver aucun sentiment, mais à les feindre tous à la perfection. Ils ne reculent devant aucune ignominie pour arriver pour arriver à leurs fins. Le chantage et la corruption leur sont aussi naturels que de respirer. Normalement, il faut une occasion exceptionnelle pour qu'ils se montrent en personne. Ils entretiennent toujours une telle quantité d'écrans et de relais que personne ne sait qu'ils sont à l'oeuvre. Ils ne sont jamais plus dangereux que lorsque leurs plans semblent sur le point de s'effondrer: soit ils ont un coup de théâtre tout prêt pour

tant de défections parmi eux. La tête des traîtres est mise à prix aussitôt. Leur chances de survivre plus de quelques mois sont faibles...

Relations avec les autres ordres

Ils sont dans l'ensemble persuadés que la politique de conquête par la force, menée par Méliadus, est une "erreur criminelle".

Si on les laissait faire, disent-ils, non seulement les continentaux se plieraient à tous les caprices de Huon, mais encore ils le feraient de bonne grâce. Le mécontentement ambiant aurait sans doute tourné à la fronde ouverte si Ceil n'avait pas procédé à quelques purges.

Il existe une haine "totémique" entre les Renards, les Chiens et les Loups. Leurs précédentes fonctions ont laissé des traces.

Les autres ordres les méprisent, les craignent ou les haïssent, à l'exception des Mantes.

Tristan Lhomme





...& Autres Animaux

Apprenez que tout Granbreton vit aux dépens de ses Ordres d'invasion !

L'araignée

Vestale du Ténébreux Empire

Drapeau

Une araignée noire sur un champ rouge.

Devise

"Nuit, silence et mort".

Fonction

C'est un ordre guerrier, spécialisé dans les embuscades et les actions de "commando".

Historique

Certains indices permettent de dater sa création au début du règne de Huon, ce qui en fait l'un des plus anciens ordres.



Dès l'origine, il s'est singularisé par son recrutement exclusivement féminin. Son but premier était de maintenir l'ordre dans les rangs impériaux, au moyen d'assassinats. Aujourd'hui, il se consacre exclusivement à des actions militaires. Il s'est illustré en Scandie, puis en Italie et dans les Balkans. Il sera dissous par Flana.

Connétable

Lady Shaynon Makhartius occupe ce poste depuis trente ans. Ses guerrières la vénèrent presque autant que le Roi-Empereur. Ce n'est pourtant qu'une vieille femme obèse, engoncée dans des robes noires et informes. Le masque de l'ordre dissimule un visage usé, ravagé, et hideux. Fidèle à Huon, elle n'a d'autre ambition que de débaucher un maximum de jeunes nobles. La direction effective de l'ordre revient à dame Enaïra Tlena, son successeur désigné. C'est une beauté froide et ambitieuse, qui fait partie des personnalités qui montent à la cour. Elle a su se rapprocher à temps de Méliadus.

Temple

Une araignée de verre et de métal grosse comme une cathédrale, soutenue à cent mètres du sol par huit pattes monumentales. Agglutinés sous son ventre, les bâtiments de l'ordre affectent la forme d'oeufs géants. Sous la tête se trouve une pyramide de métal noir. A chaque anniversaire de Lady Shaynon et à chaque fête impériale, on y attache une centaine de prisonniers. Des crochets à venin en surplomb coule alors un acide particulièrement puissant...

Recrutement

Les jeunes Granbretonnes qui montrent le plus de dispositions pour la cruauté sont données à l'ordre dès leur enfance. De plus, il est ouvert aux étrangères qui ont fait la preuve de leur bravoure, de leur intelligence et de leur dévotion à l'empire (Tlena elle-même est Scandienne). Il arrive qu'elles épargnent un adversaire particulièrement brave, si cette dernière accepte de se joindre à elles.

Organisation

Elles sont divisées en unités d'une vingtaine de femmes, sous la direction d'un chef expérimenté. Il n'y a pas d'autre hiérarchie. Les chefs élisent tous les cinq ans leur représentante auprès du temple. Celle-ci se chargera, sous l'autorité de la comtesse, de transmettre les ordres et de coordonner l'action des unités. Pour en revenir à ces dernières, notons une coutume souvent observée: y faire combattre ensemble parentes et amantes, dans l'espoir de renforcer la cohésion et la détermination du groupe.

Elles portent généralement des armures noires, de demi-plaques ou des cottes de mailles. Elles sont expertes à la dague et à l'épée courte, mais l'arme qui leur est le plus souvent associée est le filet. Une arme terrible, garnie de pointes (généralement empoisonnées) qui lacèrent les malheureux qui tentent de s'en dépêtrer *(1D6 de dommages à chaque jet de FOR/FOR)*.

Comportement

Il existe dans cet ordre une série très complexe de traditions, développées au cours des millénaires. Elles ne les respectent d'ailleurs pas, sauf sour une forme indirecte et corrompue. Par exemple, il y a fort long-



temps que la virginité imposée a disparu pour laisser place à toutes les pratiques écoeurantes où se complaisent les Granbretons. Toutefois, elles continuent à faire disparaître les enfants, "fruits de leurs péchés", en les mangeant... Spécialisées dans les embuscades et les coups de main, elles progressent en avant de l'armée, et préparent le terrain. Par exemple, en assassinant un dirigeant local, ou en détruisant un pont inutile pour la conquête...
Les voir combattre est une expérience étrange. Elles estiment en effet que tous les combats (particulièrement en situation d'embuscade), sont réductibles à un petit nombre de situations, et donc "modélisables"; chaque action de la proie entrainant de leur part une réaction prévue de longue date. En fait, elles paraissent davantage danser que se battre. Tous leurs gestes sont soigneusement codifiés. Ainsi, il y a six manières d'achever un ennemi à terre, selon son attitude. Elles se battent dans un silence absolu, et ne font jamais de prisonniers (et très rarement des prisonnières). Elles ne reculent jamais.

Relations avec les autres Ordres
Elles sont politiquement dans l'ombre des Mantes, et s'entendent bien avec les troupes d'avant garde (Chiens, Loups et Vautours), avec qui elles travaillent habituellement. Elles ignorent tous les autres.

Les chiens

Les Meutes de l'Enfer

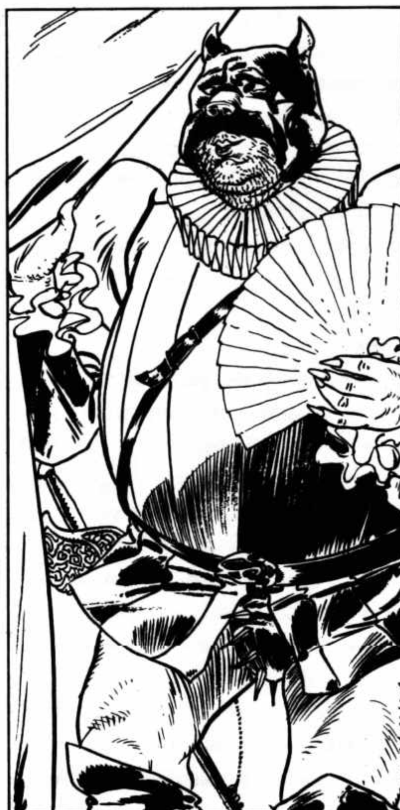
Drapeau
Un chien noir sur champ blanc, avec une bordure rouge.

Devise
"Fidélité, Férocité".

Fonction
L'un des ordres guerriers les plus importants. Il a souvent utilisé comme fer de lance de l'invasion de l'Europe.

Historique
l'ordre est né de l'ordre du Loup, il y a deux siècles. Il a toujours rempli son rôle avec efficacité. Seul évènement sortant un peu de la routine: Franda Promp, grand-père de l'actuel Connétable, a été destitué et réduit au rang de sans-masque pour conspiration contre l'empire. Au cours de l'invasion, l'ordre a eu un rôle prépondérant dans la pacification de la France, puis de l'Europe méridionale (Espaniya et Italia). Sa puissance est définitivement brisée lors de la prise de Londra par Hawkmoon.

Connétable
Le Baron Adaz Promp est l'un des Ténébreux Seigneurs les plus célèbres. Ce personnage corpulent, toujours vêtu de soieries criardes, est l'un des proches du Roi-Empereur, même s'il n'a pas l'influence de Méliadus ou de Trott. Il se distingue de ses pairs par deux traits de caractère. Il est vaniteux à l'excès, collectionnant des titres comme "Prince de Parye", "commandeur des Dix Mille". Et il est particulièrement opportuniste. Il sera le premier connétable à rallier Méliadus. Ce qui lui vaudra le titre de Premier Seigneur de la guerre de Granbretanne". Il mourra peu après, tué par le comte Airain.


Adaz Promp et sa coquille.

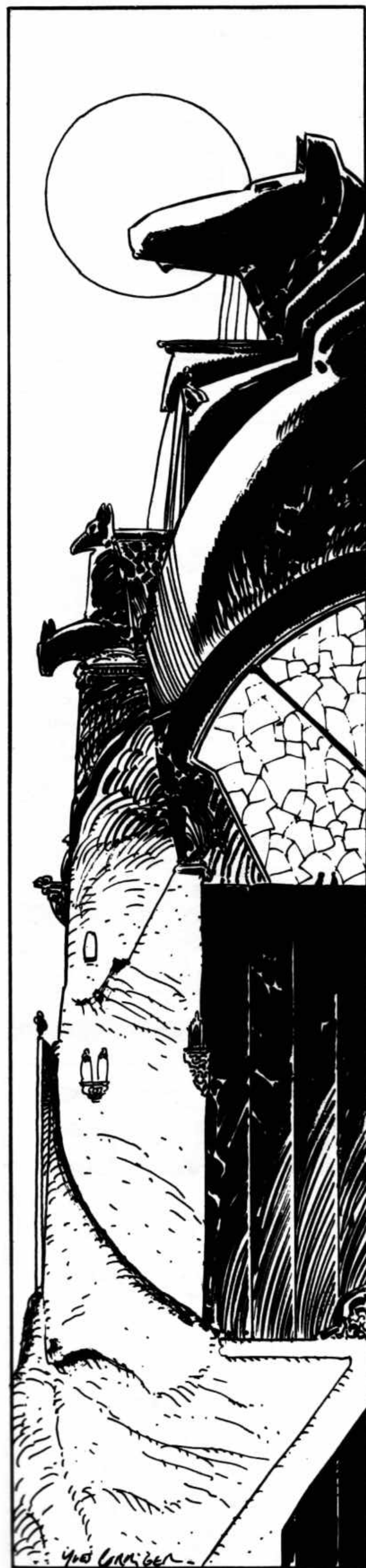
Temple
Le chenil est un édifice de pierre blanche et verte, édifié dans le style monumental de Londra. Il est surmonté d'une gueule de chien féroce grosse comme l'un de nos immeubles, qui abrite la résidence de Promp. Il se dresse juste en face du temple du Loup. Les casernes des deux ordres sont voisines, et les bagarres fréquentes.

Recrutement
L'ordre n'admet que des Granbretons de pure souche, de sexe masculin. La force, la brutalité et la bravoure sont les seules qualifications requises. En pratique les postulants doivent tuer un esclave-gladiateur lourdement armé pour devenir membres. L'esclave est le plus souvent un guerrier étranger à qui on a promis la liberté. Si par hasard il gagne, il est exécuté pour avoir porté la main sur un Granbreton.

Organisation
L'ordre compte près d'un million de guerriers. Cette masse énorme est encadrée de façon informelle, en "meutes". Chacun de ces sous-groupes a une fonction précise. Par exemple, les Lévriers sont chargés de transporter des messages, les Dogues sont les troupes de choc, et les Pointers se chargent des reconnaissances sur le terrain. La plus crainte de ces meutes est celle des "Molosses de Huon". C'est une invention d'Adaz Promp, dont il est très fier. Ce corps spécial entraine et dirige les chiens de guerre. Ces bêtes sont le produit des expériences des sorciers-savants. Elles ressemblent à d'énormes chiens noirs, atteignant jusqu'à 1,2 mètres au garrot, avec une gueule hérissée de crocs. Elle seraient capables de raisonner par elles-même, et d'élaborer des tactiques rudimentaires. On murmure que ces "chiens" n'en sont plus tout en fait, sans être encore vraiment humains... Ils ont été particulièrement efficaces en France, où leur seule apparition à fait fuir les défenseurs de Parye...

Comportement
Cet ordre est sans doute ce qui se rapproche le plus d'une armée conventionnelle pour les Granbre-

tons. Dans le meilleur des cas, ses membres apparaissent comme des soudards brutaux, prêts à se transformer en tueurs sadiques au moindre prétexte. Ils sont un peu plus disciplinés que la moyenne. Comme les autres ordres guerriers, ils font, avant l'assaut, le serment de ne jamais reculer, mais eux ont tendance à le suivre à la lettre... En combat, ils sont spécialement entrainés à choisir un individu isolé, à l'attaquer en groupe, et à s'acharner sur lui jusqu'à ce qu'il meure. Pour tout le reste, ils se rapprochent du Granbreton moyen, tel qu'il est décrit dans les règles.



Le chenil, temple de l'ordre des chiens.

Relations avec les autres ordres

Ils sont en rivalité avec les Loups. Le seul point d'accord entre les deux ordres est la haine des Renards. Il existe une haine totémique entre eux et les Chats. Il existe une relative fraternité d'armes avec les Vautours.

Les Requins

Les dents de Huon

Drapeau

Une silhouette de requin rouge sur fond noir, reproduite sur la voile de tous les navires.

Devise

"Un homme, une proie".

Fonction

L'un des ordres qui composent la marine de guerre impériale. Les missions qu'ils effectuent sont le plus souvent le blocus des villes assiégées et la "guerre de course". Il ont également organisé le débarquement des Sangliers en Sicile.

Historique

L'ordre est né d'une audience accordée à Traghayr Merajer par le Roi-Empereur. On ignore ce que cet officier des Serpents de Mer a pu dire au Prince Immortel, mais le décret créant l'ordre était publié huit jours plus tard. La mise en place a été rapide, et les Requins ont pu semer la terreur sur toutes les mers d'Europe pendant les quinze années suivantes. La plupart de ses membres disparaissent après l'avènement de Flana. On suppose qu'ils se sont réfugiés au loin, aux Açores aux Iles Canaries...

Connétable

Merajer était un petit noble Impérial. Il commandait une nef Serpent de Mer. Son équipage en avait peur, et ses supérieurs le jugeait "excessivement violent". On peut se demander ce qu'une telle appréciation peut signifier dans la bouche d'officiers Granbretons... Après être devenu Connétable, il continue à participer aux combats, jusqu'à la bataille de Tallon (en Moskovie). Il y est gravement blessé. Depuis, il se cloître dans son temple, planifiant toutes les opérations de guerre et occupant ses loisirs en torturant ses esclaves. Les rumeurs veulent qu'il prenne un bain de sang humain tous les matins...

Temple

C'est un immense bateau qui flotte sur la Tames. Il est conçu pour ressembler à un gigantesque squale, jusque dans sa disposition interne. L'estomac, par exemple, abrite les prisons, et "digère" effectivement les captifs à l'aide de broyeurs mécaniques. Il a disparu lors de la rebellion de Méliadus. On ignore s'il a pris la mer, ou s'il a été coulé par les loups.

Recrutement

L'ordre prend en charge les guerriers dont les autres ordres ne veulent plus parce qu'ils sont manifestement psychopathes. Plus ils auront commis d'atrocités auparavant, plus ils auront un grade élevé. Ce système ne prenant pas en compte la qualification des marins, l'ordre a perdu pas mal de navires...

Organisation

Il y a dix escadres de 25 navires. Chacune est commandée par un amiral. En temps normal, quinze escadres se chargent des opérations militaires, les autres sillonnant les mers en quête de navires à piller... En général, les escadres "pirates" se séparent, chaque navire allant à l'aventure pour son compte. Les navires sont commandés par un Requin Blanc, choisi à Londra. Les croiseurs requins sont des machines de guerre terrifiantes, pouvant abriter plusieurs centaines de guerriers. Ils sont étudiés pour exploiter au mieux les tactiques navales plutôt frustres de l'Empire: poursuites, tirs de lance-feu pour affaiblir la proie,



puis abordage et massacre. Cela signifie une débauche de lance-grappins perfectionnés et d'éperons. Sur les derniers modèles, équipés du propulseur Kalan, ces équipements ont pris la forme de griffes articulées et de mâchoires géantes, commandées depuis la dunette. A bord, il existe théoriquement une distinction entre les "nageoires", censés être exclusivement des marins, et les "mâchoires", qui sont des guerriers. Elle s'efface en pratique.

Comportement

Une bande de fous furieux, plus ou moins dissimulés et sournois. En toute chose, ils font l'impossible pour se rapprocher de leur totem. Cela comprend des détails, comme les dents limées en pointe, ou le fait de ne jamais toucher la terre (même dans les opérations combinées terre-mer, ils restent à bord). Et aussi des choses plus sérieuses. En combat, ils déploient une férocité effroyable. Ils n'aiment pas tuer. Ils préfèreront faire souffrir, faire saigner le plus possible. Leurs armes sont étudiées pour cela: des épées barbelées, des massues hérissées de dents de requins,etc... Leur alimentation s'en ressent aussi: ils ne se nourrissent que de chair crue. Ils se contentent de poissons, mais il est certain qu'ils sont cannibales. Un prisonnier évadé a révélé avoir vu l'équipage au grand complet réuni autour des captifs, dans les cales. Ils étaient munis de scies, de tranchoirs, de racloirs et autres outils moins identifiables, et prélevaient leur repas de midi sur une victime vivante...

Relations avec les autres Ordres

Unanimement méprisés et craints. On murmure qu'en période de disette, il leur arrive de s'en prendre aux transporteurs légers Granbretons...

Tristan Lhomme

